Games
for Windows



⚠ Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

PEGI-Alterseinstufungen und Empfehlungen gelten nur für PEGI-Märkte

Was ist das PEGI-System?

Das Alterseinstufungssystem PEGI schützt Minderjährige vor Spielen, die nicht für ihre jeweilige Altersgruppe geeignet sind. BITTE BEACHTEN Sie, dass es sich nicht um eine Einstufung des Schwierigkeitsgrades des Spieles handelt. PEGI beinhaltet zwei Teile und ermöglicht Eltern und anderen Personen, die Spiele für Kinder kaufen möchten, eine sachkundige, dem Alter des Kindes entsprechende Auswahl zu treffen. Der erste Teil umfasst die Alterseinstufung:

3+ 7+ 12+ 16+ 18+

Den zweiten Teil stellen Symbole dar, die auf den Inhalt des Spiels hinweisen. Im Einzelfall können für ein Spiel auch mehrere Symbole angegeben sein. Die Alterseinstufung des Spiels spiegelt wider, wie intensiv dieser Inhalt im Spiel umgesetzt wurde. Es werden folgende Symbole eingesetzt:

GEWALT · ORDINÄRE SPRACHE · ANGST · SEXUELLE INHALTE · DROGEN · DISKRIMINIERUNG · GLÜCKSSPIEL · PEGI ONLINE pegionline.eu

Weitergehende Informationen finden Sie auf: http://www.pegi.info und pegionline.eu

Jugendschutz

Der Jugendschutz bei Games for Windows – LIVE und die Windows Vista® Jugendschutzeinstellungen ergänzen sich. Eltern können bestimmen, wer auf Inhalte für Erwachsene zugreifen darf. Mit dem LIVE-Dienst können Sie entscheiden, mit wem und auf welche Weise ihre Familie im Internet kommuniziert. Sie können auch bestimmen, wie lange gespielt werden kann. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.gamesforwindows.com/familysettings**.

Vorwort

Die Hanse war ein Verbund niederdeutscher Kaufleute, dem rund 70 große und 100 bis 130 kleinere Städte angehörten. Diese Städte lagen in einem Gebiet, das heute sieben europäische Staaten umfasst: von London im Westen bis Novgorod im Osten, von Bergen im Norden bis Köln im Süden.

Gegründet in der Mitte des 13. Jahrhunderts, war die Hanse zunächst nur ein loser Zusammenschluss wagemutiger Fernkaufleute, die ihre Waren meist auf dem Seeweg über die Ost- und Nordsee schipperten. Mit Hilfe ihrer Koggen - stabile, bauchige Schiffe mit viel Laderaum und dem auffälligen Kastell auf dem Achterdeck - brachten sie Fertigwaren von Westeuropa nach Osteuropa und kehrten mit Rostoffen zurück.
Viele hundert Jahre lang, eine für heutige Verhältnisse in der globalen Wirtschaft unvorstellbar lange Zeit, spielte die Hanse für die deutsche und europäische Geschichte eine wesentliche Rolle und gilt für viele Historiker als eine Vorläuferin der heutigen Globalisierung, da sie entfernte Länder und Regionen wirtschaftlich an Zentraleuropa anschloss und dadurch auch gesellschaftlich miteinander verband.

„Patrizier IV“ versetzt Sie in diese aufregende Zeit der anfänglichen Hanse. Wer schon die Vorgänger der Reihe kennt, ist mit dem zugrundeliegenden Spielprinzip bestens vertraut: zunächst wird es Ihnen als einfachen Krämer darum gehen, Waren in einer Stadt günstig einzukaufen, sie über den Seeweg zu einer anderen Stadt zu transportieren und dort zu einem höheren Preis zu verkaufen. Dabei wird Produktion, Transport und Verbrauch aller Waren im Spiel simuliert und die Preise nach Angebot und Nachfrage berechnet. Die Differenz zwischen Ankaufs- und Verkaufspreis ist Ihr Gewinn - und die Grundlage Ihres gesamten unternehmerischen Aufstiegs: ganz gleich, wie Sie an Ihre Waren gelangen – sei es durch Einkauf, eigene Produktion oder gar Piraterie – am Ende zählt, wie viel Sie durch den Verkauf verdient haben.

Später werden Sie Ihre Handelsflotte ausbauen, um immer mehr Städte beliefern zu können. Sie werden automatische Handelsrouten einsetzen und optimieren. Und Sie werden eigene Produktionen hochziehen, zunächst in Ihrer Heimatstadt, später auch in anderen Städten, in denen Ihr Ansehen durch den Handel hoch genug geklettert ist. Ihr Unternehmen wird dabei immer weiter wachsen, und mit ihm die Städte – alle Städte. Denn je mehr Sie in einer Stadt produzieren, desto mehr Arbeiter benötigen Sie, desto mehr Bürger kommen in Ihre Stadt und desto mehr Waren werden verbraucht. Dadurch steigt folglich die Warenproduktion in anderen Städten, denn Ihre Stadt kann nur einige der von ihr benötigten Waren produzieren.

Und wie in den Vorgängern geht es neben dem Profit auch um den politischen Aufstieg unter den Hanseräten – mit dem Ziel, eines Tages Eldermann zu werden: der bekannteste, beliebteste und erfolgreichste Händler der Hanse.

Doch nicht alles lässt sich mit guter Laune und einem prall gefüllten Geldbeutel regeln: Piraten durchsuchen die See nach Beute - und wenn ihnen niemand Einhalt gebietet, wachsen und gedeihen ihre Verstecke. Schlecht gelaunte Landesfürsten neiden den Städten ihren Erfolg und fordern immer höhere Abgaben – denen allerdings eine gut befestigte Stadt nicht unbedingt nachkommen muss.

Übrigens ist die Spieltiefe der Vorgänger von „Patrizier IV“ in allen Bereichen erhalten geblieben. In anderen Bereichen, beispielsweise beim Einrichten von Handelsrouten, der Forschung und der Gilde, ist sie gar erhöht worden. Gleichzeitig haben wir uns sehr bemüht, den Einstieg in das Spiel zu vereinfachen, die Bedienung zu verschlanken und die Vorkommnisse in der Spielwelt transparenter zu gestalten. Neu hinzugekommen sind auch die 8 Konkurrenten, je einer pro Region. Auf Ihrem Weg zum Eldermann werden Sie diese Konkurrenten überholen müssen. Und wenn sich neben dem Spielspaß auch noch das eine oder andere Aha-Erlebnis einstellt, sei es aufgrund wirtschaftlicher Domino-Effekte oder durch die im Spiel dargestellten historischen Hintergründe, so würde uns das überglücklich machen.

Ob Sie sich nun direkt mit Hilfe der spieleinführenden Kampagne ins Abenteuer stürzen oder erst einmal das Handbuch schmökern: wir wünschen Ihnen eine aufregende Fahrt in das abenteuerliche Leben eines Hanse-Händlers und immer ‘ne Handbreit Wasser unter dem Kiel!

Ihr Patrizier 4 – Team

Inhalt

Bedienung des Spiels

Grundlagen des Interfaces

Patrizier 4 besteht aus drei Spielebenen:

- In der Stadtansicht können Sie Gebäude anklicken und in ihnen Aktionen durchführen. Sie können hier auch neue Gebäude und Betriebe errichten.
- Auf der Seekarte verschicken Sie Ihre Schiffe von einer Stadt zur anderen. Hier können Sie auch von Piraten angegriffen werden oder Jagd auf sie machen.
- Während Seeschlachten – sofern Sie diese manuell durchführen wollen – befinden Sie sich in einem vergrößerten Ausschnitt der Seekarte und können hier die Geleitschiffe Ihres Konvois einzeln steuern.

Maus- und Tastaturbelegung

Stadtansicht	
Gebäude betreten	Linksklick
Gebäude verlassen	Rechtsklick
Schiff/Konvoi auswählen	Linksklick auf Schiff/Konvoi
Kamerawinkel ändern	Rechtsklick und Maus bewegen
Zoom	Mausrad
Gebäude drehen (Baumodus)	Mausrad
Seekarte	
Stadt betreten	Linksklick
Konvoi verschicken	Rechtsklick
Handel	Rechtsklick auf Stadt
Minikarte	
Kartenausschnitt anzeigen	Linksklick
Stadt betreten	Linksklick auf Stadt
Konvoi verschicken	Rechtsklick
Handel	Rechtsklick auf Stadt
Seeschlacht	
Schiff bewegen	Rechtsklick

Breitseite abfeuern	Linksklick auf Wasser
Schiff auswählen	Linksklick auf eigenes Schiff / Tasten 1-3
Tastaturbefehle – Stadt	
ENTER-Taste	Handelsfenster öffnen
K	Kontor öffnen
B	Baumeister öffnen
T	Taverne öffnen
TAB-Taste	Konvois durchschalten
TAB-Taste (im Kontor)	Eigene Kontore durchschalten
Tastaturbefehle – Seekarte	
TAB-Taste	Konvois durchschalten
Tastaturbefehle- Allgemein	
F1	Konvoiliste öffnen
F2	Logbuch / Berater öffnen
F3	Logbuch / Aufträge öffnen
F4	Logbuch / Infos öffnen
F5	Chronik öffnen
Leertaste	Zeit-Schnellvorlauf
Pfeiltasten oder WASD	Bildausschnitt verschieben
+ / -	Spielgeschwindigkeit ändern
Umschalt 1…0	Konvoi auf Taste legen
1…0	Konvoi abrufen

Spielhilfen

Das Infosymbol

Wann immer im Spiel das Infosymbol angezeigt wird, können Sie die Maus darauf bewegen, um eine ausführliche Beschreibung der Situation anzeigen zu lassen. Das Infosymbol informiert Sie über alle Hintergründe und komplexeren Zusammenhänge.

Berater-Tipps

Der Berater wird sich während des Spiels je nach Situation mit Tipps und Hinweisen bei Ihnen melden. Neben Video und Sprachausgabe wird auch eine Nachricht im Logbuch unter „Infos“ erzeugt, die Sie jederzeit nachlesen können.

Tutorialfilme

In einigen Situationen der Kampagne werden Hinweise auf Tutorialfilme angezeigt. Klickten Sie einen solchen Hinweis an, um einen Film über die Funktionsweise und Bedienung eines bestimmtes Spielmerkmals abzuspielen.

Problemliste des Beraters

Im Logbuch unter „Berater“ werden stets alle aktuellen Ereignisse gesammelt, die Ihrem Handelsunternehmen Probleme bereiten könnten. Klicken Sie auf einen Eintrag, um direkt zu der Problemstelle zu springen.

Die Stadtansicht



1 Öffnet die Chronik

2 Ändert die Spielgeschwindigkeit. Es ist empfehlenswert, die Geschwindigkeit auf der niedrigsten Einstellung zu belassen und im Bedarfsfall die Leertaste zu betätigen. Ihre Konkurrenten sind im Hintergrund nämlich immer aktiv und können Ihnen selbst bei normaler Spielgeschwindigkeit beim Warenhandel zuvorkommen, wenn Sie sich beispielsweise im Warenhandelsfenster zu viel Zeit lassen.

3 Öffnet die allgemeinen Infos über die Stadt. Auch von der Seekarte erreichbar.

4 Einwohner der Stadt und Ihr Ansehen in der Stadt (von 0 bis 100%).

5 Verlässt die Stadt und zeigt die Seekarte an.

6 Ihr Bargeld, Ihr Rang und der Button für das Öffnen des Logbuchs.

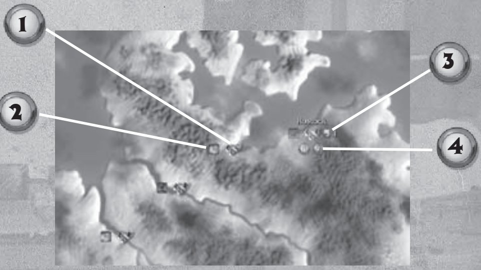
7 Dieser Balken füllt sich mit blauer Farbe und zeigt Ihnen den Fortschritt bis zum nächsten Rang an.

8 Die Minikarte zeigt den Aufbau der Stadt an. Ihr eigenen Gebäude sind eingefärbt . Sie können Die Minimap auch auf die Seekarte umstellen und auf diese Weise einen Konvoi verschicken oder in einer anderen Stadt handeln, ohne die aktuelle Stadt zu verlassen.

9 Zeigt die Konvois mit und ohne Auftrag. Der Button ganz rechts öffnet die Kon voiliste.

10 Öffnet das Optionsmenü.

Die Seekarte



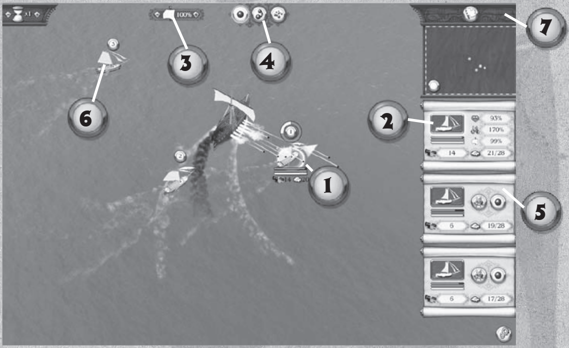
1 Jede Stadt hat je nach Größe ein anderes Symbol. Klicken Sie das Symbol an, um die Stadt zu betreten. Klicken Sie mit Rechtsklick auf die Stadt, um einen Konvoi dorthin zu schicken oder einen bereits im Hafen befindlichen Konvoi mit der Stadt handeln zu lassen.

2 Links von einer Stadt werden aktuelle Ereignisse und die derzeit am dringlichsten benötigte Ware angezeigt.

3 Klicken Sie auf das Schiffssymbol, um die im Hafen befindlichen Konvois durchzuschalten.

4 Wenn Sie den Mauszeiger eine Weile über der Stadt stehen lassen, erscheinen zwei Buttons, mit denen Sie sich über die Stadt informieren oder den Handel einleiten können.

Seeschlachten



1 Das ausgewählte Schiff wird mit einem Kreis unter dem Schiff markiert. Sie können es per Rechtsklick steuern und per Linksklick die Kanonen abfeuern. Achtung: es wird nur dann eine Breitseite abgefeuert, wenn ein feindliches Schiff getroffen werden könnte.

2 Zeigt die Details des ausgewählten Schiffes an.

3 Hier kann die Geschwindigkeit (Segelstufe) des ausgewählten Schiffs eingestellt werden.

4 Wahl der Munitionsart des ausgewählten Schiffs:
Es gibt 3 Munitionsarten: Kettenkugeln (Segelschaden), Streukugeln (Crew) und massive Kugeln (Rumpf). Alle Kugeln sind unbegrenzt vorhanden.

5 Haben Sie mehr als ein Geleitschiff in der Schlacht (die Handelsschiffe Ihres Konvois nehmen nicht an der Schlacht teil), so wird von den anderen Schiffen die aktuelle Taktik und die verwendete Munition angezeigt. Beides können Sie jederzeit pro Schiff ändern, indem sie den Button anklicken.

6 Durch Anklicken eines eigenen Schiffs wird dieses ausgewählt. Sie können auch die Taste 1, 2 oder 3 auf der Tastatur drücken.

7 Dieser Button öffnet einen Dialog zum vorzeitigen Beenden der Schlacht. Je nach Kampfsituation fällt die Plünderung oder die Strafe unterschiedlich aus.

Städte und Bürger

Bevölkerungsschichten

Jede Stadt hat drei Bürgerschichten: Arme, Wohlhabende und Reiche. Alle diese Bürger benötigen einen Arbeitsplatz in der Stadt sowie Wohnraum für sich und ihre Familien.

Jeder Mitarbeiter eines Produktionsbetriebs benötigt Wohnraum für 4 Personen. Zu einem Betrieb mit 25 Mitarbeitern benötigt die Stadt also Wohnraum für 100 Bürger.

Allerdings können die drei Bevölkerungsschichten nicht im gleichen Wohnhaus wohnen. Jede Gruppe wohnt nur unter sich, wobei es die Reichen mehr ins Stadtinnere zieht und die Armen mehr nach außen – wo die Mieten niedriger sind.
Da jeder Bürger in einem Betrieb arbeitet, produziert auch jeder Bürger eine Ware (es sei denn, im fehlen Rohstoffe, doch dazu später mehr). Gleichzeitig verbraucht jeder Bürger täglich jede Ware, von manchen mehr, von manchen weniger.

Bettler

Bettler sind Arbeitssuchende in der Stadt. Sie leben von Almosen und verbrauchen weder Waren noch produzieren sie welche.

Aber: Bettler sind ungemein wichtig für das Wachstum der Stadt, denn sie stellen die Arbeitskräfte von morgen. Je besser es einer Stadt geht, desto mehr Bettler gibt es auch. Es gibt auch Möglichkeiten, die Zuwachsrate von Bettlern zu erhöhen, beispielsweise durch eine Armenspeisung in der Kirche.

i

Eine Stadt kann nicht weiter wachsen, wenn eine Bevölkerungsschicht nicht mehr genug Wohnraum hat. In der Stadtinfo können Sie sehen, wie viele Wohnhäuser und unterschiedliche Mieter eine Stadt hat. Es sollte stets ein paar mehr Wohnhäuser als Betriebe geben.



Warenhandel

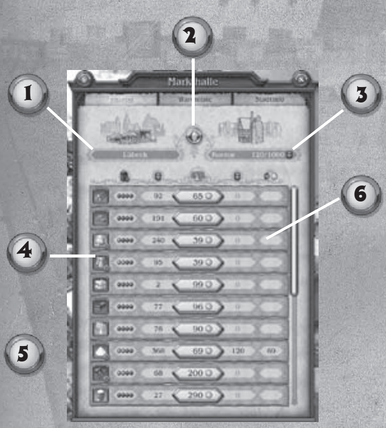
Patrizier 4 simuliert den historischen Warenhandel zwischen den Städten der Hanse. Dabei geht es weniger um die Vielzahl von Waren, die in einer Stadt eine Rolle spielen und für den Eigenbedarf produziert werden. Vielmehr geht es bei Patrizier 4 um die Waren, die in einer Stadt im Überfluss produziert wurden um sie in einer anderen Stadt zu verkaufen.

Wenn man nun bedenkt, dass die Städte nur 4 bis 5 Handelswaren für den Export produzieren können, andererseits aber alle anderen Waren importieren, wird klar, dass sich ein reges Treiben auf den Meeren abspielt – denn alle Waren müssen per Schiff transportiert werden.

Angebot und Nachfrage

Die Besonderheit des Handelssystems von Patrizier 4 ist es, dass die Warenpreise nach Angebot und Nachfrage ermittelt werden und sich wie heutige Börsenkurse permanent ändern. Hat beispielsweise eine Stadt einen Bedarf an 200 Fass Getreide für die nächsten 10 Tage und befinden sich nur 50 Fass aktuell im Lager der Stadt, so zahlt die Stadt einen hohen Preis für jedes Fass Getreide.

Während man aber Getreide an die Stadt liefert, sinkt deren Nachfrage und damit auch der Preis.



Das Handelsfenster

Um zu handeln benötigen Sie einen ausgewählten Konvoi oder ein Kontor in einer Stadt. Klicken Sie dann in der Stadt auf die Markthalle am Hafen (siehe nächstes Kapitel, Aktionen in Städten) oder auf einen Hafenkran.

1 Auf der linken Seite wird die Stadt mit ihrem Vorrat angezeigt.

2 Hier kann die Handelsrichtung umgeschaltet werden, falls Sie einen ausgewählten Konvoi und ein Kontor in der Stadt haben: Stadt – Kontor, Stadt – Konvoi, Kontor – Konvoi.

3 Hier wird Ihr Kontor bzw. Ihr Konvoi angezeigt. Konvois haben eine begrenzte Kapazität, ein Kontor jedoch kann mehr Waren aufnehmen, als es Platz hat, indem es zusätzlichen Platz einfach dazu mietet – was jedoch teuer ist, also Vorsicht!

4 Waren mit einem Zahnrad werden in der Stadt für den Export produziert und haben daher eine niedrigere Nachfrage in der Stadt – wodurch sie meist günstig sind. Doch Vorsicht: auch solche Waren können teuer werden, wenn eine Stadt leergekauft wird.

Neben der Ware steht der Füllstandsanzeiger der Stadt:



Die Ware ist sehr teuer und wird von der Stadt dringend benötigt. Kaufen Sie eine solche Ware, sinkt Ihr Ansehen in der Stadt. Verkaufen Sie eine solche Ware, steigt Ihr Ansehen.



Kaufen Sie solche Waren nur, wenn Sie die Waren dringend benötigen. Viel Gewinn können Sie aufgrund des hohen Preises nicht machen.



Die Ware ist reichlich vorhanden und der Preis liegt nur leicht über dem Produktionspreis.



Die Ware wird in der Stadt produziert und hat einen großen Vorrat



Die Ware ist im Überangebot und der Preis ist liegt deshalb unter dem Produktionspreis

5 Klicken Sie eine Ware an, um den Handel mit der Ware zu beginnen. Bewegen Sie den Regler mit der Maus nach links oder rechts, um die Menge einzustellen. Das Besondere: während Sie die Menge ändern kann sich auch der Preis ändern. Beachten Sie den Füllstandsanzeiger, während Sie die Menge einstellen!

6 Die rechte Spalte zeigt den Durchschnittspreis an, den Sie bezahlt haben. Haben Sie die Ware selbst produziert, so ist dies der Produktionspreis der Ware. Es ist klar, dass Sie eine Ware niemals unter dem Durchschnittspreis verkaufen sollten – es sei denn, Sie haben einen besonderen Grund darfür.

Gewürze

Gewürze können nicht im Hanseraum hergestellt werden. Sie werden in unterschiedlichen Mengen auf dem Landweg vom Mittelmeer nach Köln, Brügge oder Thorn, den alten Landhandelswegen, transportiert. Folglich gibt es in unregelmäßigen Abständen in diesen drei Städten große Mengen an Gewürz günstig zu kaufen. Von dort werden sie dann in die gesamte Hanse verschifft.
Sobald Sie einige Ränge aufgestiegen sind, können Sie auch Expeditionen zum Mittelmeer starten, um Gewürze direkt an der Quelle zu kaufen. Siehe dazu das Kapitel „Erweiterte Möglichkeiten“.

Aktionen in Städten

In Städten führen Sie Aktionen durch, indem Sie ein Gebäude anklicken.



1 Markthalle

Die Markthalle und alle Hafenkräne öffnen das Handelsfenster (siehe Kapitel „Warenhandel“)

2 Ihr eigenes Kontor

bietet im Wesentlichen Informationen zu Ihren Geschäften innerhalb einer Stadt:

- Bilanz Ihrer Geschäfte in der Stadt
- Lagergröße und Wachpersonal
- Warenbestand, Produktion und Verbrauch der Betriebe
- Persönliches (Ehefrau, Kinder, Titel in der Stadt)
- Umzug in eine andere Stadt

Außerdem können Sie im Kontor einen Verwalter einstellen und ihn mit dem automatischen Ankauf und Verkauf von Waren beauftragen (siehe Erweiterte Möglichkeiten / Der Kontorverwalter).

3 Werft

Hier können Sie den Bau von Schiffen in Auftrag geben oder ein vorrätiges Schiff (zu erhöhten Preisen) kaufen. Vorrätige Schiffe stammen von anderen Händlern, die zuvor an die Werft verkauft wurden. Auch Sie selbst können jederzeit ein Schiff in der Werft verkaufen.

Außerdem können Sie in der Werft ein Schiff mit Kanonen ausstatten lassen (das Schiff muss sich dazu als einzelnes Schiff im Hafen befinden).

4 Rathaus

Das Rathaus bietet:

- Ratskeller
- Aushang von Aufträgen der Stadt
- Eine Liste der beliebtesten Bürger der Stadt (sehr praktisch, wenn Sie selbst Bürgermeister werden wollen)
- Das Amt: hier können Sie ab dem Rang eines Ratsherren Vorschläge unterbreiten, was als nächsten in der Stadt unternommen oder an städtischen Gebäuden gebaut werden soll. Selbstverständlich müssen Sie jeden Vorschlag mit genügend Bargeld attraktiv machen.
- Sie können einen Auslieger-Konvoi zur Verfügung stellen, der daraufhin den Hafen und die Stadtzufahrt bewacht und Piraten automatisch angreift. Erhöht ihr Ansehen in der Stadt.

Als Bürgermeister einer Stadt haben Sie vollen Zugriff auf das Amt und können

alle Entscheidungen selbst treffen (siehe Abschnitt „Bürgermeister“).

5 Kirche

In der Kirche können Sie zunächst Beten und Gold für den Ausbau der Kirche spenden (erhöht Ihr Ansehen). Sobald die Kirche zum Münster ausgebaut wurde, steht die Armenspeisung zur Verfügung. Sie erhöht den Zulauf an Bettlern und Ihr Ansehen.
Nachdem die Kirch zum Dom ausgebaut wurde, steht sogar der Ablasshandel zur Verfügung. Mit ihm können Sie gegen Zahlung beträchtlicher Summen jedwedes negative Ansehen (das Sie beispielsweise durch Piraterie oder Sabotage erworben haben) im Nu verpuffen lassen.

6 Gilde

Die Gilde bietet folgende Bereiche:

- Mitgliedschaft / Privilegien: Bevor Sie in einer Stadt ein Kontor errichten dürfen, benötigen Sie die Zustimmung der Gilde. Gleiches gilt, wenn Sie mit der Produktion von Waren beginnen möchten.
- Händler: Zeigt eine Liste der beliebtesten Händler der Hanse an. Sehr praktisch, wenn Sie es auf den Eldermann-Sessel abgesehen haben (siehe Abschnitt „Eldermann“).
- Statistik: Zeigt eine Auswahl von Statistiken an, die die gesamte Hanse betreffen.
- Expeditionen: zeigt an, welche Warenumschlagplätze im Mittelmeer bereits entdeckt wurden.
- Maßnahmen: bei bestimmten Ereignissen (z.B. wenn es zu viele aktive Piraten in der Hanse gibt) reagiert der Eldermann und der Hanserat mit dem Beschließen einer geeigneten Maßnahme, um das Problem zu lösen. Diese Maßnahmen werden anschließend unter den tüchtigsten Händlern der Hanse ausgeschrieben. Erfüllen Sie eine Maßnahmen, so steigt Ihr Ansehen in der Hanse beträchtlich – eine gute Sachen für einen angehenden Eldermann.
- Amtsgeschäfte: Haben Sie es tatsächlich zum Eldermann geschafft, so können Sie hier selbst die Maßnahmen bestimmten, die in der Gilde angezeigt werden sollen (siehe Abschnitt „Eldermann“).

7 Taverne

In der Taverne können Sie zusätzliche Matrosen für Ihre Konvois anheuern. Achtung: Sie benötigen diese zusätzliche Crew nur zur schnelleren Bedienung Ihrer Kanonen. Die Grundbesatzung für Ihre Schiffe ist immer automatisch an Bord.

Außerdem können Sie in der Taverne Aufträge annehmen oder Schurken für

moralisch bedenkliche Aufgaben, beispielsweise Sabotage gegen Ihre Konkurrenten, engagieren.

Da sich in der Taverne die ganzen Seeleute treffen und sich über Erfahrungen und Gerüchte mit Piraten austauschen, finden Sie hier auch eine Liste der bekannten Piraten.

8 Baumeister

Jede Stadt hat einen Baumeister der darauf achtet, dass sich die vielen Händler und Produzenten in der Stadt an die Bauvorschriften halten und sich nicht gegenseitig behindern. Den Baumeister müssen Sie daher besuchen, sobald Sie in der Stadt ein Gebäude errichten möchten. Details siehe Kapitel „Gebäudebau“.

9 Stadttor

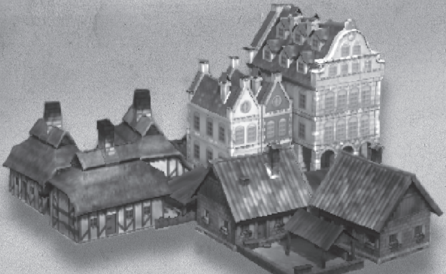
Am Stadttor können Sie den Abgesandten des Landesherren treffen. Siehe Abschnitt „Landesfürsten“ im Kapitel „Konkurrenten und Gegner“.

10 Marktplatz

Je größer der Marktplatz ist, desto größer ist auch die Stadt. Je mehr Bürger sich am Markt tummeln, desto höher ist ihr Wohlstand.

11 Betriebe und Wohnhäuser

Klicken Sie diese Gebäude an, um den Besitzer herauszufinden. Diese Besitzer sind stets Ihre Konkurrenten innerhalb einer Stadt.
Außerdem wird bei Betrieben angezeigt, welche Ware produziert wird und bei Wohnhäusern, wie viele Bürger hier wohnen.



Betriebe und Gebäude

In jeder Stadt können Betriebe, Wohnhäuser und andere Gebäude gebaut werden. Dazu suchen Sie den Baumeister auf und wählen das gewünschte Gebäude aus. Nachdem Sie das Gebäude gesetzt und den Bau bezahlt haben, werden die benötigten Bauwaren aus der Markthalle geholt und der Bau wird begonnen. Sind die Bauwaren nicht verfügbar, so wartet der Baumeister mit dem Bau, bis die Waren vorrätig sind.

Die Baukosten eines Betriebes setzen sich aus den Kosten für Bauplatz, Bau, Gebühren und den Baustoffkosten zusammen. Je mehr die Baustoffe aktuell in der Markthalle kosten, desto mehr müssen Sie auch für den Bau bezahlen. Verkaufen sie vor dem Bau von Gebäuden der Stadt benötigte Bauwaren, so können Sie doppelt verdienen: Zum einen durch den Verkauf der Waren, zum anderen müssen Sie für den Bau eines Gebäudes deutlich weniger bezahlen.

Produktionsbetriebe

In jeder Stadt können 4 bis 5 Waren für den Export in andere Städte produziert werden. Die Gewichtseinheit der produzierten Waren ist das Lübecker Salzfass, kurz „Fass“ genannt.

Der Produktionspreis pro Fass einer Ware ermittelt sich wie folgt:

- Die Grundkosten für den Betrieb (Grundsteuer, Erhaltung…) von 50 Goldstücken pro Tag
- Die Lohnkosten pro Tag (6 Goldstücke pro Arbeiter × 25 Arbeiter bei maximaler Auslastung)
- Die pro Tag produzierte Menge in Fass
- Kosten für Rohstoffe

Die folgende Übersicht beschreibt die Eigenschaften aller Betriebe in Patrizier 4. In den Kosten pro Tag sind Grundkosten, Lohnkosten und (Rohstoffe zum Produktionspreis) enthalten.

Sägewerk



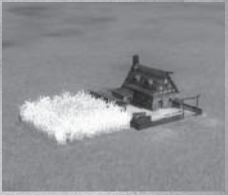
Produktion pro Tag	6 Holz (Grundware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	33
Baukosten	6000 20 40

Ziegelei



Produktion pro Tag	6 Ziegel (Grundware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	33
Baukosten	6000 20 40

Getreidehof



Produktion pro Tag	6 Getreide (Grundware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	33
Baukosten	6000 20 40

Hanfhof



Produktion pro Tag	6 Hanf (Grundware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	33
Baukosten	6000 20 40

Schafzucht



Produktion pro Tag	4 Wolle (Grundware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	50
Baukosten	6000 20 40

Schmelze



Produktion pro Tag	4 Metalle (Grundware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	50
Baukosten	6000 20 40

Imker



Produktion pro Tag	4 Honig (Grundware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	50
Baukosten	6000 20 40

Salzsieder

Produktion pro Tag	4 Salz (Grundware)
Rohstoff-Verbrauch	4 Holz
Kosten pro Tag	233
Kosten pro Fass	58
Baukosten	6000 20 40



Schmied

Produktion pro Tag	2 Metallwaren (Veredelung)
Rohstoff-Verbrauch	2 Metalle + 1 Holz
Kosten pro Tag	333
Kosten pro Fass	166
Baukosten	10000 40 80



Metbrauerei

Produktion pro Tag	2 Met (Veredelung)
Rohstoff-Verbrauch	2 Honig
Kosten pro Tag	300
Kosten pro Fass	150
Baukosten	8000 30 60



Schneider

Produktion pro Tag	1 Kleidung (Veredelung)
Rohstoff-Verbrauch	1 Tuch
Kosten pro Tag	350
Kosten pro Fass	350
Baukosten	10000 40 80



Weber



Produktion pro Tag	2 Tuch (Regionalware)
Rohstoff-Verbrauch	2 Wolle
Kosten pro Tag	300
Kosten pro Fass	150
Baukosten	8000 30 60

Brauerei



Produktion pro Tag	3 Bier (Regionalware)
Rohstoff-Verbrauch	0.75 Weizen
Kosten pro Tag	225
Kosten pro Fass	75
Baukosten	6000 20 40

Räucherei



Produktion pro Tag	3 Stockfisch (Regionalware)
Rohstoff-Verbrauch	3 Hanf + 1.5 Salz
Kosten pro Tag	390
Kosten pro Fass	130
Baukosten	10000 40 80

Käserei



Produktion pro Tag	2 Käse (Regionalware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	100
Baukosten	6000 20 40

Pechkocher



Produktion pro Tag	2 Pech (Regionalware?
Rohstoff-Verbrauch	1.5 Holz
Kosten pro Tag	233
Kosten pro Fass	116
Baukosten	6000 20 40

Jagdhütte



Produktion pro Tag	1 Felle (Regionalware)
Rohstoff-Verbrauch	0.5 Hanf + 0.5 Metallwaren
Kosten pro Tag	300
Kosten pro Fass	300
Baukosten	10000 40 80

Viehzucht



Produktion pro Tag	1 Fleisch (Regionalware)
Rohstoff-Verbrauch	1.5 Salz
Kosten pro Tag	288
Kosten pro Fass	288
Baukosten	10000 40 80

Weingut



Produktion pro Tag	0.5 Wein (Regionalware)
Rohstoff-Verbrauch	---
Kosten pro Tag	200
Kosten pro Fass	400
Baukosten	10000 40 80

In der Hansewelt gibt es 8 verschiedene Regionen. Pro Region gibt es eine Ware, die nur in dieser Region produziert werden kann. Da diese Waren trotzdem in der gesamten Hanse nachgefragt werden, können die Regionalwaren in ihrer Region in rauen Mengen produziert werden und sind eine sicherer Einnahmequelle.

Andere Gebäude

Kontor



Das Kontor ist stets Ihr erstes Gebäude in einer Stadt. Ohne Kontor können Sie keine anderen Gebäude errichten und in der Stadt keine lokalen Handel treiben.

Baukosten 10000 40 80

Wohnhaus



Arbeiter benötigen Wohnraum für sich und ihre Familien. Gibt es keinen Wohnraum in einer Stadt, erhält ein Betrieb auch keine weiteren Arbeiter.

Ein Wohnraum nimmt 100 Bürger auf, das entspricht 25 Arbeiter zuzüglich deren Familien. Pro Betrieb wird im Mittel also ein Wohnhaus benötigt.

In jedem Wohnhaus wohnt immer nur eine bestimmte Bevölkerungsschicht, siehe Kapitel „Städte und Bürger“ unter „Bevölkerungsschichten“.

Baukosten 14000 40 80

Klosterschule



Erhöht die Zuwanderung von Bettlern um 50%.

Kann nur vom Bürgermeister der Stadt gebaut werden. In Städten, in denen Sie nicht der Bürgermeister sind, können sie beim Rat der Stadt einen Antrag stellen, dass dieses Gebäude gebaut werden soll.

Kann zur Universität ausgebaut werden und dient dann der Forschung (siehe Kapitel „Forschung“).

Baukosten 14000 60 120

Spital



Verringert die Wahrscheinlichkeit des Ausbruchs einer Seuche. Die Vorsorge ist maximal, wenn es ein Spital pro 3000 Einwohner gibt.
Kann nur vom Bürgermeister der Stadt gebaut werden. In Städten, in denen Sie nicht der Bürgermeister sind, können sie beim Rat der Stadt einen Antrag stellen, dass dieses Gebäude gebaut werden soll.

Baukosten 14000 60 120

Münze



Erhöht den Anteil wohlhabender und Reicher Bürger in der Stadt.
Kann nur vom Bürgermeister der Stadt gebaut werden. In Städten, in denen Sie nicht der Bürgermeister sind, können sie beim Rat der Stadt einen Antrag stellen, dass dieses Gebäude gebaut werden soll.

Baukosten 14000 60 120

Kapelle



Erhöht die Zufriedenheit der Bürger in schwierigen Zeiten.
Kann nur vom Bürgermeister der Stadt gebaut werden. In Städten, in denen Sie nicht der Bürgermeister sind, können sie beim Rat der Stadt einen Antrag stellen, dass dieses Gebäude gebaut werden soll.

Baukosten 14000 60 120

Desweiteren können Sie noch einige andere Gebäude wie Stadtmauern (siehe Abschnitt „Landesfürsten“ im Kapitel „Gegner & Konkurrenten“), Verteidigungstürme und Brunnen errichten. Auch diese Gebäude errichten Sie wie gewohnt beim Baumeister.
Gründen Sie eine neue Niederlassung, so müssen dort außerdem wie Stadtgebäude wie Kirche, Rathaus, Markthalle und Taverne errichtet werden.

Schiffe und Konvois

Schiffe sind natürlich das wichtigste Kapital eines Seehändlers. Nach dem Erwerb eines Schiffes in der Werft steht es Ihnen im Hafen zur Verfügung. Um mit dem Schiff etwas anfangen zu können, müssen Sie es entweder einem Konvoi hinzufügen oder einen Kapitän für das Schiff anheuern lassen – wodurch ein neuer Konvoi gebildet wird.

Organisation von Schiffen

Im Folgenden ein Aufstellung der wichtigsten Möglichkeiten, die ein Schiff bietet:

Einen neuen Konvoi bilden

Um einen neuen Konvoi zu bilden, klicken Sie Ihr Schiff im Hafen an und klicken Sie dann rechts im Interface auf den Button „Konvoi bilden“. Dadurch wird automatisch der bestmögliche Kapitän der Stadt automatisch eingestellt.
Machen Sie sich nichts daraus, wenn der Kapitän noch unerfahren sein sollte: er lernt bit der Zeit dazu und wird immer besser.

Ein Schiff einem Konvoi hinzufügen

Möchten Sie ein einzelnes Schiff im Hafen lieber einem anderen, bereits bestehenden Konvoi hinzufügen, so lassen Sie den Konvoi im gleichen Hafen wie das Schiff vor Anker gehen. Wählen Sie dann den Konvoi an und klicken auf den Button „Schiffsliste“. Nun öffnet sich ein Dialog, in dem Sie bequem Schiffe zwischen Konvoi und Hafen hin- und herschieben können.

Ein Schiff mit Kanonen aufrüsten

Um ein Schiff mit Kanonen aufzurüsten, muss es als einzelnes Schiff im Hafen vor Anker liegen. Besuchen Sie dann die Werft und lassen Ihr Schiff dort mit Kanonen bestücken.
Erst wenn ein Schiff mit Kanonen bestückt ist, kann es einen Konvoi beschützen.

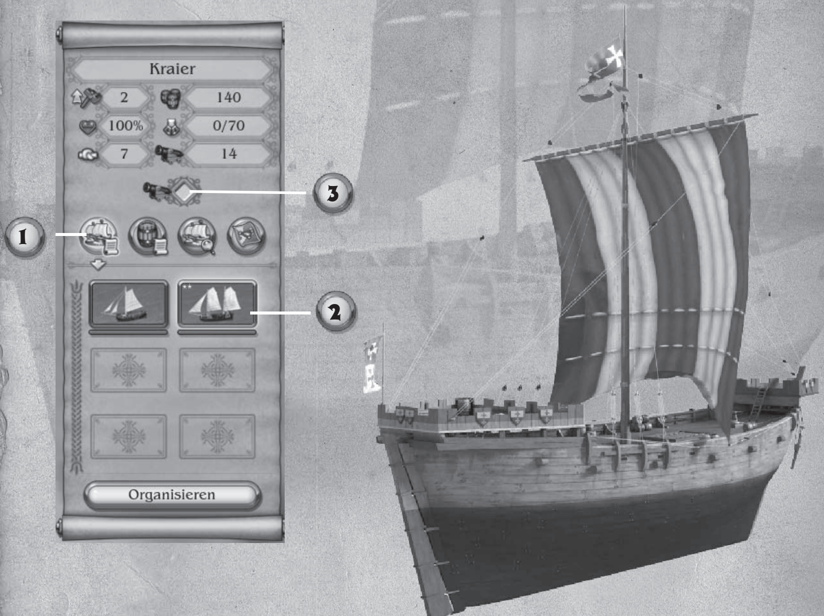
Die meisten Schiffe können zweimal aufgerüstet werden, manche Schiffe gar nicht. Bei jedem Aufrüsten geht Laderaum verloren. Das Aufrüsten kann außerdem nicht rückgängig gemacht werden.

Basismannschaft und zusätzliche Crew

Jedes Schiff hat automatisch die Grundbesatzung an Bord die es für seine Fahrten benötigt. Wenn Sie ein Schiff aufgerüstet haben, sollten Sie ihm aber unbedingt noch zusätzliche Matrosen zur Bedienung der Kanonen spendieren, denn sonst leidet die Nachladezeit der Kanonen in Seeschlachten beträchtlich.
Die Kanonenmannschaft können Sie in jeder Taverne anheuern. Pro Kanone können 4 Mann eingestellt werden.

Ein Schiff zum Geleitschiff eines Konvois machen

Um ein Schiff zum Geleitschiff eines Konvois zu machen, fügen Sie das mit Kanonen bestückte Schiff dem Konvoi hinzu. Danach wählen sie den Konvoi aus und klicken auf den Button Schiffsliste (1). In der Schiffsliste wählen Sie nun das mit Kanonen bestückte Schiff aus (2) und klicken auf den Button „Geleitschiff" (3).



Die Schiffstypen

Im Folgenden eine Übersicht über alle Schiffstypen. Einige wichtige Informationen zu der Aufstellung:

- Die für den Bau eines Schiffes benötigten Baukosten sind nur ungefähre Werte . Sie richten sich wie beim Gebäudebau nach den aktuellen Kosten der Baustoffe in der Markthalle.
- Die Preisrelation bezieht sich auf das Verhältnis von Laderaum und Preis
- Manche Schiffe können nur auf dem Meer, manche auf Flüssen und dem Meer unterwegs sein
- Die Trefferpunkte geben die Stabilität des Schiffes wieder. Sie spielt eine große Rolle in Seeschlachten. Aber auch auf hoher See weisen Ihre Schiffe Abnutzungserscheinungen auf und müssen regelmäßigen Abständen in einer Werft überholt werden.
- Die Grundkosten beziehen sich auf die Kosten für die Basismannschaft. Diese Kosten entstehen nur, wenn der Konvoi auf See ist. Pro Kapitän eines Konvois und für die zusätzliche Mannschaft entstehen zusätzliche Kosten, und zwar auch dann, wenn der Konvoi vor Anker liegt.
- Hansekogge, Flusskogge und Kraveel sind besondere Schiffstypen, die erst nach entsprechender Forschung zur Verfügung stehen.

Schnigge



Kapazität	200
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 7
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 28
Wendigkeit	100%
Baukosten (Handwerker)	10000 Gold
Baustoffe	Ca. 6000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Billig
Fluss / Meer	Beides
Ausbaumöglichkeiten	2x
Trefferpunkte	50
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	20

Kraier



Kapazität	300
Geschwindigkeit in Knoten	5 - 7
Geschwindigkeit in m/s (intern)	20 - 28
Wendigkeit	90%
Baukosten (Handwerker)	15000 Gold
Baustoffe	Ca. 11000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Teuer
Fluss / Meer	Beides
Ausbaumöglichkeiten	2x
HP	75
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	30

Kogge



Kapazität	500
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 6
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 24
Wendigkeit	80%
Baukosten (Handwerker)	25000 Gold
Baustoffe	Ca. 17000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Billig
Fluss / Meer	Meer
Ausbaumöglichkeiten	2x
HP	125
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	50

Holk



Kapazität	650
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 7
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 28
Wendigkeit	90%
Baukosten (Handwerker)	32500 Gold
Baustoffe	Ca. 22600 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Teuer
Fluss / Meer	Meer
Ausbaumöglichkeiten	2x
HP	160
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	65

Hansekogge



Kapazität	1000
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 6
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 24
Wendigkeit	60%
Baukosten (Handwerker)	50000 Gold
Baustoffe	Ca.30000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Billig
Fluss / Meer	Meer
Ausbaumöglichkeiten	0x
HP	250
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	100

Flusskogge



Kapazität	1000
Geschwindigkeit in Knoten	4 - 6
Geschwindigkeit in m/s (intern)	16 - 24
Wendigkeit	70%
Baukosten (Handwerker)	50000 Gold
Baustoffe	Ca.30000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Billig
Fluss / Meer	Fluss
Ausbaumöglichkeiten	0x
HP	250
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	100

Kraveel



Kapazität	2000
Geschwindigkeit in Knoten	6 - 8
Geschwindigkeit in m/s (intern)	24 - 32
Wendigkeit	50%
Baukosten (Handwerker)	100000 Gold
Baustoffe	Ca.60000 Gold
Preisrelation (Kapazität / Preis)	Mittel
Fluss / Meer	Meer
Ausbaumöglichkeiten	0x
HP	500
Grundkosten / Tag (wenn auf See)	200

Kapitäne

Jeder Kapitän hat vier Erfahrungswerte, die jeweils fünf Stufen haben. Mit der Zeit steigt die Erfahrung eines Kapitäns von selbst, Sie können aber auch durch Lehrmeister erhöht werden, die ab und zu in Tavernen anzutreffen sind.
Die vier Erfahrungswerte eines Kapitäns sind:

Erfahrungswert	Auswirkung	Limitierungen
Kampferfahrung	Erhöht den Schaden in Seeschlachten. Pro Punkt erhöht sich der Schaden um 2%.	- keine -
Handelserfahrung	Kürzere Stoppzeiten auf Handelsrouten. Die Liegezeit verringert sich pro Punkt um 10%.	1 Punkt wird für Handelsroute benötigt
Schiffsbau	Kürzere Reparaturdauer. Die Reparaturdauer verringert sich pro Punkt um 5%.	- keine -
Navigation	Schnellere Fahrt: die Geschwindigkeit des Konvois erhöht sich pro Punkt um 2%.	3 Punkte werden für Expedition benötigt



Um die aktuellen Erfahrungswerte Ihres Kapitäns zu erfahren, wählen Sie den Konvoi aus und klicken Sie auf den dritten Button „Eigenschaften des Konvois“.

Seeschlachten

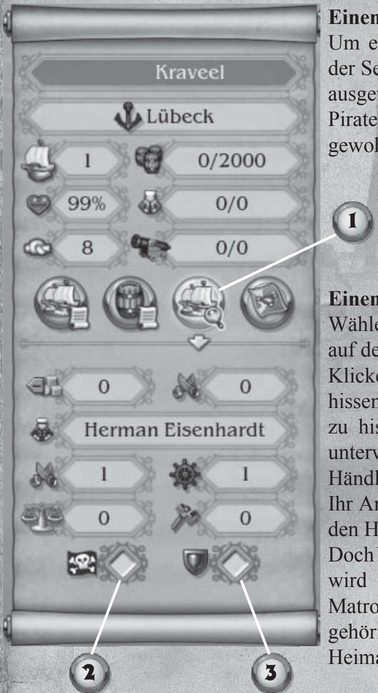
Wann immer einer Ihrer Konvois auf See von einem Piraten angegriffen wird, öffnet sich augenblicklich ein Dialog, in dem Sie eine der folgenden Entscheidungen treffen können:

Fluchtversuch
Verfügt Ihr Konvoi über keinen Geleitschutz oder ist er nicht stark genug, so können Sie einen Fluchtversuch wagen. Meist gelingt er zwar nicht, jedoch kapitulieren Ihre Schiffe sofort und die Plünderung durch den Piraten fällt dann sehr moderat aus.

Manueller Kampf
Um Ihren Konvoi mit eigener Hand zu verteidigen, wählen Sie en automatischen Kampf. In diesem Fall öffnet sich die Seeschlachtansicht und Sie können Ihre Geleitschiffe manuell steuern (siehe „Seeschlachten“ im Kapitel „Bedienung des Spiels“.

Automatischer Kampf
Sind Sie sich sicher, dass Sie die Seeschlacht gewinnen werden, können Sie auch den automatischen Kampf wählen. In diesem Fall müssen Sie der Schlacht nicht beiwohnen und Sie erhalten sofort Auskunft über den Ausgang der Schlacht. Gewinnen Sie, können Sie den Gegner sogar plündern.
Der automatische Kampf steht jedoch nicht zur Verfügung, wenn Sie der Aggressor sind.

Sie können auch selbst eine Seeschlacht vom Zaun brechen. Dazu muss Ihr Konvoi über mindestens ein Geleitschiff verfügen. Sie haben dann folgende Möglichkeiten:



Einen Piraten angreifen
Um einen Piraten anzugreifen, klicken Sie ihn auf der Seekarte mit der rechten Maustaste an. Ihr zuvor ausgewählter Konvoi wird dann versuchen, den Piraten zu stellen. Gelingt es ihm, öffnet sich wie gewohnt der Seeschlachtdialog.

Einen Händler angreifen
Wählen Sie zunächst den Konvoi aus und klicken Sie auf den Button „Konvoieigenschaften“ (1).
Klicken Sie nun auf den Button „Piratenflagge hissen“ (2), um auf Ihrem Konvoi die Piratenflagge zu hissen. Ihr Konvoi ist nun sozusagen anonym unterwegs. Nun können Sie auf der Seekarte auf einen Händlerkonvoi rechtsklicken, um ihn anzugreifen. Ist Ihr Angriff erfolgreich, so können Sie anschließend den Händlerkonvoi plündern.
Doch Vorsicht: mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit wird Ihr Konvoi doch erkannt oder einer Ihrer Matrosen plaudert etwas aus. Beides hat einen gehörigen Ansehensverlust in der Hanse und der Heimatstadt des Händlers zur Folge.

Die Patrouillenfunktion

Sie können Ihren Konvoi auch an einer Seeposition – etwa in der Nähe einer Stadt – patrouillieren lassen. Aktivieren Sie dazu die „Patrouillenfunktion" (3). Dann greift er jeden Piraten automatisch an, der in die Nähe kommt.
Sie können Sie Patrouille auch mit der Piratenflagge kombinieren, um automatisch Händler anzugreifen, die in die Nähe kommen. Auch hier ist Vorsicht geboten, denn eine solche Aktion führt zur Aussendung des hanseatischen Kampfkonvois „Die bunte Kuh", der sogleich Jagd auf Ihren Konvoi macht. Bleiben Sie daher nie zu lange an einer Position, wenn Sie diesem Konvoi aus dem Weg gehen möchten.

An Seeschlachten nehmen stets nur Ihre Geleitschiffe teil – und dies können maximal drei Schiffe sein. Kommt es zu einer Plünderung am Ende der Schlacht, sind die Handelsschiffe jedoch stets auch betroffen.
Konvois, die sich auf Handelsrouten befinden, führen Ihre Kämpfe stets automatisch aus, wenn sie angegriffen werden. Fühlt sich der Kapitän unterlegen, so wird er sofort kapitulieren, um einer Beschädigung seines Konvois zu entgehen und die Plünderung so moderat wie möglich ausfallen zu lassen.

Schiffe kapern

Unter gewissen Umständen können Sie auch ein Schiff Ihres Gegners nach einer erfolgreichen Schlacht übernehmen. Dazu müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Ihr Konvoi muss angegriffen worden sein
- Bei Ihrem Gegner handelt es sich um einen Piraten
- Sie haben alle Schiffe bis auf ein Schiff des Gegners versenkt und bei diesem letzten Schiff haben Sie die Kanonenbesatzung auf 0 dezimiert.
  Sind diese Bedingungen erfüllt, so ist die Mannschaft des letzten Schiffes so demoralisiert, dass sie kapituliert.

Ansehen und Aufstieg

Ansehen

Stadt

In jeder Stadt haben Sie ein Ansehen. Sie benötigen ein bestimmtes Ansehen, um in der Stadt Privilegien in der Gilde erhalten zu können, beispielsweise wenn Sie ein Kontor oder ein Betriebe errichten möchte. Möchten Sie Bürgermeister einer Stadt werden, so benötigen Sie ein sehr hohes Ansehen (s.u. „Bürgermeister“).
Durch folgende Aktionen steigt Ihr Ansehen:

- Wenn Sie einer Stadt Waren verkaufen, deren Füllstandsanzeiger bei 0 liegt
- Wenn Sie im Rathaus einen Auftrag annehmen und ihn erfüllen
- Spenden in der Kirche
- Ausbau der Kirche
- Pro Arbeiter, den Sie beschäftigen (×)
- Pro Mieter in Ihren Wohnhäusern (×)
- Pro besonderem Gebäude, dass sie errichtet haben (×)
- Wenn Sie einen Hafenauslieger stellen (×)
- In Ihrer Heimatstadt erhalten Sie einen Ansehensbonus (×)

Durch folgende Aktionen sinkt Ihr Ansehen:

- Wenn Sie einer Stadt Waren kaufen, deren Füllstandsanzeiger bei 0 liegt
- Sabotage, Piraterie (wenn Sie erkannt werden)
- Wenn Sie die Zufahrt einer Stadt belagern

Wie es so ist, vergessen die Bürger Ihre Taten auch wieder. Ansehen durch Einmalaktionen (z.B. Handel) ist irgendwann wieder vergessen. Das gilt aber auch für böse Dinge wie Piraterie. Die mit (×) markierten Ansehen sind allerdings permanent – solange die Situation anhält.

Hanse

Auch in der Hanse, also der Gesamtheit der Städte, haben Sie ein Ansehen unter den Hanseräten und Bürgermeistern. Es setzt sich aus dem Städteansehen und dem Gildenansehen zusammen.
Es steigt, wenn Sie einen Gildenauftrag erfüllen oder eine Stadt aufwerten, die sie selbst errichtet haben (siehe Kapitel „Erweiterte Möglichkeiten“ im Abschnitt „Errichten neuer Niederlassungen“).
Ihre Gildeansehen sinkt, wenn Sie einen angenommenen Gildenauftrag nicht erfüllen oder als Eldermann nicht auf Ereignisse in der Welt reagieren.



Ränge

Es gibt folge Ränge, die Sie als Händler erreichen können:

- Krämer: dies ist Ihr Rang zu Beginn Ihrer Karriere
- Händler
- Großhändler (nötig, um Betriebe errichten zu können)
- Kaufmann
- Fernkaufmann (Diesen Rang benötigen Sie, um Expeditionen auszustatten)
- Großkaufmann
- Ratsherr (nötig, um Anträge beim Stadtrat zu stellen und Landesfürsten zu kontaktieren)
- Ratsmeister (nötig für das Bürgermeisteramt)
- Ratspräsident
- Patrizier (nötig für das Eldermannamt)

Um zum nächsten Rang aufzusteigen, benötigen Sie jeweils ein bestimmtes Vermögen (setzt sich aus Ihrem Bargeld, Ihren Waren und Ihren Betrieben sowie Wohnhäusern zusammen).
Welche Bedingungen Sie genau erfüllen müssen, können Sie ablesen, indem Sie den Mauszeiger über den Aufstiegsbalken oben rechts bewegen.

Bürgermeister

Als Bürgermeister einer Stadt steht Ihnen ein neuer Tab im Rathaus zur Verfügung. Als Bürgermeister können Sie viele weitere Gebäude errichten und vor allem neue und größere Stadtmauer planen, um mehr Platz für Wohnhäuser zu schaffen und Betriebe in die Schutzzone der Stadt aufzunehmen. Dies hat vor allem dann eine Auswirkung, wenn die Stadt von einem Landesfürsten belagert wird (siehe im Kapitel „Konkurrenten und Gegner“ unter „Landesfürsten“).

Um Bürgermeister einer Stadt werden zu können, benötigen Sie ein höheres Ansehen als die anderen Kandidaten in der Stadt. Vor allem aber müssen Sie mehr Arbeiter beschäftigen als Ihr Konkurrent, sofern er in der Stadt kandidiert. Denn Arbeitsplätze ist für alle Bürger das wichtigste.

Eldermann

Um Eldermann werden zu können benötigen Sie ein höheres Ansehen in der Hanse als alle anderen Händler. Dies erreichen Sie durch ein hohes Ansehen in einigen Städten und ein ordentliches Ansehen bei der Gilde. Erfüllen Sie also ein paar Gildenaufträge, wenn Sie Eldermann werden möchten.

Als Eldermann können Sie die Maßnahmen auf Ereignisse in der Welt, die zu Gildenaufträgen führen, selbst bestimmen. Sobald ein Ereignis auftritt können Sie in der Gilde nachsehen ob hierzu eine Maßnahme zur Auswahl steht und diese sofort beschließen. Daraufhin wird von Rat der Hanse ein Auftrag erzeugt, der von allen angesehenen Händlern – also auch Sie selbst – angenommen werden kann.

Erweiterte Möglichkeiten

Handelsrouten

Einrichten einer Handelsroute

Wenn Ihr Unternehmen über mehrere Kontore in verschiedenen Städten und mehreren Konvois besteht, werden Sie eventuell nicht mehr alle Konvois von Hand steuern wollen. In diesem Fall können für Ihre Konvoi automatische Handelsrouten einrichten. Das Einrichten einer Handelsroute läuft in mehreren Schritten ab:
Wählen Sie zunächst einen Konvoi aus und klicken Sie rechts in der Konvoianzeige auf den Button „Handelsroute“. Hier wählen Sie nun „Neue Handelsroute“ und dann „Route bearbeiten“.



Schritt 1:
Zunächst geben Sie an, welche Städte der Konvoi nacheinander anlaufen soll. Nach der letzten Stadt wird automatisch wieder die erste Stadt der Route angefahren. Sie können eine Stadt auch zweimal in Ihrer Route aufnehmen.

Schritt 2:
Klicken Sie nun auf den Button „Handel“ über der Karte. Daraufhin erscheint die Liste der Städte in der richtigen Reihenfolge. Klicken Sie nun eine der Städte an, um die Warenliste anzuzeigen. Es gibt drei Bereiche:
„Nicht handeln“, „Automatisch handeln“ und „Handel nach Vorgaben“. Automatisch heißt, dass der Kapitän günstige Waren selbstständig kauft und teure Waren automatisch verkauft.
Um eine Ware in einen anderen Bereich zu verschieben, klicken Sie die Ware an und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Schritt 3:
Dieser Schritt ist optional, denn das automatische Handeln funktioniert schon ganz gut, wenn Sie Städte wählen, die möglichst unterschiedliche Waren produzieren. Um aber dem Kapitän genaue Vorgaben zu machen, welche Waren er zu welchem Preis und in welcher Menge kaufen soll, so müssen Sie die Waren in den Bereich „Handel nach Vorgaben“ verschieben. Dadurch wird rechts im Dialog ein weiterer Bereich aktiviert, in dem Sie folgendes einstellen können:



A. In der ersten Spalte legen Sie fest, ob sie die Ware in Ihr Kontor in der Stadt verschieben wollen oder ob Sie die Ware an die Stadt verkaufen möchten.

B. In der zweiten Spalte legen Sie fest, wie viel Ware maximal ausgeladen bzw. verkauft werden sollen.

C. In der dritten Spalte schließlich legen Sie fest, welchen Preis sie mindestens für die Waren haben wollen. Wenn Sie ganz oben auf den Button „100%“ drücken, wird der normale Produktionspreis der Ware eingetragen.

D. Mit dem Button „Handelsmodus“ können Sie zwischen Ausladen und Einladen wechseln.

Grundsätzlich können Sie für jede Ware Auslade- und Einladeparameter angeben.

Beispiel

Nehmen wir an, Sie produzieren Salz in Lübeck und möchten das Salz automatisch nach Aalborg und Malmö verkaufen. Die einfachste Möglichkeit wäre, in Lübeck die Ware Salz vorzugeben und die maximal mögliche Menge vom Kontor in das Schiff zu laden. In Aalborg und Malmö schieben sie die Ware Salz einfach in den Bereich „Automatisch handeln“.
Noch effektiver wird die Route natürlich, wenn Sie austesten, welchen Preis sie für Salz in Aalborg und Brügge fordern können. Und selbstverständlich sollten Sie noch andere Waren in die Route mit einbeziehen.

Überwachung von Handelsrouten

Wie viel Gewinn (oder Verlust) eine Handelsroute macht, können Sie nachsehen, sobald Ihr Konvoi eine komplette Route hinter sich hat. Klicken Sie dazu auf den Button „Konvoiliste“ unter der Minikarte oben rechts und wählen Sie dort den Tab „Handelsrouten“.



Der Kontorverwalter

Mit Hilfe des Kontorverwalters können Sie – ähnlich wie bei Handelsrouten – einen automatischen Kontorhandel einrichten. Stellen Sie dazu einen Verwalter ein und geben Sie ihm an, welche Waren er bis zu welchem Bestand und bis zu welchem Preis von der Stadt kaufen soll. Außerdem können Sie angeben, welche Waren er ab welchem Preis bis zu welchem Kontorbestand an die Stadt verkaufen soll.

Zwei Beispiele, in denen sich der Kontorverwalter als sehr nützlich erweisen kann
Nehmen wir an, Sie produzieren in Lübeck die Ware Salz. Dann benötigen Sie dafür auch etwas Holz als Rohstoff. Damit sie immer genug Holz haben, können Sie Ihren Verwalter darauf achten lassen, dass immer 10 Fass Holz vorrätig sind. Freilich können Sie selbst Holz zu vielleicht besseren Preisen heranschaffen, doch es ist gut zu wissen, dass der Verwalter im Notfall hilft.

Nehmen wir an, eine Handelsroute schafft große Mengen Fleisch nach Lübeck heran. Doch manchmal ist in Lübeck die Nachfrage nicht groß genug, um die Waren mit gutem Gewinn zu verkaufen. In diesem Fall lassen Sie die Ware einfach an das Kontor liefern und beauftragen den Verwalter damit, das Fleisch dann zu verkaufen, wenn der Preis in der Stadt eine bestimmte Höhe erreicht hat.

Der Kontorverwalter kann auch Bestände in der Stadt vor der Entnahme durch Handelsrouten schützen. Wenn Sie beispielsweise nicht wünschen, dass der Bestand von Weizen durch eine Handelsroute unter 50 Fass fällt, weil Sie diese Menge zur Versorgung Ihrer Brauereinen halten möchten, so können Sie diese Menge vom Verwalter schützen lassen. Geben Sie dazu den Verkauf von Weizen bis auf den Restbestand von 50 Fass ein und sperren Sie dann den Restbestand, indem Sie die Maus über das Warensymbol bewegen und auf den dann erscheinenden Button „Mindestbestand sperren“ klicken.

Expeditionen

Sobald Sie den Rang „Fernkaufmann“ erreicht haben, können Sie eigene Expeditionen zum Mittelmeer entsenden, um Gewürze für die Hanse herbeizuschaffen. Aber auch die Waren Wein und Tuch können am Mittelmeer günstig erworben werden – was aber meist nicht nötig sein wird, da sie die Waren ja auch im Hanseraum herstellen können.

Im Gegenzug können Sie im Mittelmeerraum Eisenwaren, Felle und Pech verkaufen.
Bevor Sie einen Konvoi nach Süden schicken können, müssen Sie zunächst in der Gilde eine Berechtigung dazu erwerben. Anschließend rüsten Sie Ihren Konvoi gemäß der Vorgaben aus, wählen Ihn an und klicken mit der rechten Maustaste auf das Seegebiet ganz im Südwesten (südwestlich von London). Dadurch öffnet sich der Expeditionsdialog.

Bevor Sie Waren handeln können, müssen Sie jedoch erst einmal mindestens einen Mittelmeerhafen entdecken. In der Anfangszeit müssen Sie daher erst einmal einige Küstenstreifen absuchen lassen.
Nach seiner Rückkehr von einer Expedition fährt der Konvoi immer den Hafen Ihrer Heimatstadt an. Außerdem schreibt er einen Bericht, der in der Konvoiliste im Tab „Expeditionen“ abgelegt wird.



Forschung

Sie können eine Klosterschule zu einer Universität ausbauen. Zum Dank erlauben Ihnen die Mönche, Forschungsaufträge einzureichen. Man darf diese Forschungen nicht mit Forschungen in der heutigen Zeit vergleichen, man muss sie mehr als „Nachforschungen" verstehen. Denn die Gelehrten der damaligen Zeit trugen auf Reisen und bei der Lektüre fremder Schriften Wissen und Erkenntnisse heran.
Damit Sie die Forschung selbst entdecken können, wird hier nicht allzu viel verraten. Nur so viel: es gibt neue Schiffstypen und Handelsniederlassungen zu entdecken!

> Je mehr Universitäten Sie in der Hanse errichten, desto schneller wird die Forschung vorangetrieben.

Errichten neuer Niederlassungen

Ab dem Rang „Ratsmeister" können Sie spezielle Gildenaufträge übernehmen. Das Erfüllen dieser Aufträge ist sehr nützlich, denn es steigert Ihr Ansehen bei der Hanse. Manchmal werden Sie in der Gilde auch den Auftrag vorfinden, eine neue Niederlassung zu gründen. Dieser Auftrag folgt immer einer abgeschlossenen Forschung im Bereich „Geographie", die sie als Erbauer einer Universität sogar selbst in die Wege leiten können. Der Auftrag wird aber auch in anderen Situationen erzeugt.
Nachdem Sie den Auftrag angenommen haben, geht es darum, ein kleines Dorf in ein kleines Städtchen zu verwandeln. Dazu müssen zunächst einige Gebäude errichtet werden – wie beispielsweise Markthalle, Rathaus und Kirche. Und dafür sind sehr, sehr viele Baumaterialien nötig.
Nachdem Sie die Baustoffe abgeliefert haben, wird die Stadt automatisch errichtet. Da Sie der Stadtherr der neuen Niederlassung sind, sind sie automatisch und für alle Zeiten auch der Bürgermeister (es sei denn, Sie lassen die Bürger im Stich). Daher können Sie, wann immer Sie wollen, die Stadt im Rathaus zu einer Hansefaktorei aufwerten lassen.

> Erst wenn eine kleine Stadt zu einer Hansefaktorei aufgewertet wurde, werden andere Händler die Stadt anfahren. Bis dahin müssen Sie die Stadt komplett selbst versorgen. Wann der richtige Zeitpunkt für die Aufwertung ist, entscheiden Sie. Doch es gilt zu beachten, dass man Ihnen den Titel „Stadtherr" für immer aberkennen wird, wenn die Stadt zu lange einen niedrigen Wohlstand hat.

Konkurrenten und Gegner

Konkurrenten

Immer, wenn ein fremder Konvoi im Hafen anlegt, handelt es sich dabei um einen Händler. Sie werden ihnen auch auf der Seekarte begegnen, denn sie sind sehr zahlreich. Unermüdlich transportieren sie Waren von einer Stadt zur anderen, immer auf der Suche nach einem guten Angebot oder einer gut bezahlten Nachfrage.

Doch viele von ihnen sind nur einfache lokale Händler, die meist keine langen Strecken zurücklegen wollen. Ihre echten Konkurrenten, Ihre Widersacher, sind wohlhabende Großunternehmer, die sich wie Sie ein ansehnliches Unternehmen aufbauen wollen. In jeder Region gibt es einen dieser Konkurrenten. Sie sind oft Bürgermeister in ihren jeweiligen Heimatstädten und streben nach Reichtum, Ansehen und Macht. Keine Sorge, Sie werden Ihre jeweiligen Konkurrenten schnell kennenlernen, denn sie beobachten Ihre Schritte genau und werden ihre Meinung kundtun, wenn ihnen etwas nicht passt.
Möchten Sie irgendwann einmal einen Konkurrenten vom Bürgermeistersessel verdrängen, so benötigen Sie in der betreffenden Stadt ein höheres Ansehen als Ihr Konkurrent, denn Arbeitsplätze sind für die Bürger einer Stadt das allerwichtigste. Sie müssen daher entweder mehr Betriebe als Ihr Konkurrent errichten oder aber ihm seine Betriebe abspenstig machen. Für letzteres gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1.Die einfachste aber auch teuerste Methode ist es, Ihrem Konkurrent einfach einige seiner Betriebe abzukaufen. Doch er durchschaut natürlich Ihren Plan und verlangt für jeden Betrieb eine höhere Summe.

2.Eine andere Möglichkeit ist, die Rohstoffe, die ein Konkurrent für die Produktion benötigt, zu verknappen. Produziert Ihr Konkurrent beispielsweise Fleisch, so können Sie das Salz in der Stadt verknappen und darauf achten, dass kaum etwas angeliefert wird (beispielsweise, indem Sie auf einem Konvoi die Piratenflagge hissen und den Hafen belagern). Nach einiger Zeit wird Ihrem Konkurrent die Produktion zu ineffizient und er reißt vielleicht einen seiner Betriebe ab. Bei dieser Methode sinkt natürlich Ihr Ansehen gewaltig, doch wenn Sie anschließend selbst die Waren produzieren, erholt sich Ihr Ansehen auch wieder.

3.Die dritte Methode ist, die strittige Ware selber in großen Mengen zu produzieren und sie dann über einen Zeitraum von etwa 2 Wochen auf den Markt werfen, so dass die Stadt permanent 4 Vorratsbalken hat und der Preis unter den Produktionspreis sinkt. Dadurch ist die Ware nicht mehr lukrativ und Ihr Konkurrent entlässt nach und nach seine Mitarbeiter. Schließlich wird er auch Betriebe abreißen.

Wenn Sie in Ihrer Region neue Betriebe errichten, so wachsen automatisch auch Ihre Konkurrenten in den anderen Regionen. Denn schließlich benötigen Ihre Betriebe Arbeiter und diese konsumieren wiederum Waren. Bemerkt ein Konkurrent, dass für eine Ware die Nachfrage und damit der Preis steigt, so erhöht er irgendwann die Produktion – und wächst dadurch.

Landesfürsten

Jede Region hat einen Landesfürst, zu dessen Land mehrere Städte gehören. Dies kann ein Herzog, ein Baron oder sogar ein König sein. Diese Landesherren haben irgendwann ihren Gemeinden das Stadtrecht zugesprochen, wodurch diese zu Städten erhoben wurden und sich von dort an selbst verwalten durften.

Zwar hält sich ein Landesherr aus einer Stadt weitgehend heraus, doch der eine oder andere neidet der Stadt den Erfolg und fordert von Zeit zu Zeit eine Abgabe. Die Forderungen fallen umso üppiger aus, je größer und reicher die Städte einer Region sind. Erfüllen die Städte die Forderungen des Landesfürsten, so bleibt er zufrieden. Fühlt er sich vernachlässigt, wird er wütend und kann im Extemfall auch beschließen, eine Stadt der Region zu belagern – was für eine Stadt dramatische Folgen haben kann, denn während einer Belagerung sind alle Betriebe außerhalb der Stadtmauern stillgelegt.

Grundsätzlich haben Sie daher zwei Möglichkeiten, um Ihre Stadt zu schützen: entweder Sie erfüllen die Forderungen des Landesfürsten oder aber sie sorgen dafür, dass die Stadt eine größere Mauer erhält und Ihre Tore mit Wachtürmen schützt. Beides können Sie im Rathaus erledigen, entweder indem Sie den Rat der Stadt überzeugen oder indem Sie als Bürgermeister selbst die nötigen Entscheidungen treffen.

Sie können mit dem Abgesandten des Landesfürsten über das Stadttor in Kontakt treten – vorausgesetzt, Sie haben den Rang eines Ratsherren. Am Stadttor können Sie seine Zufriedenheit und seine aktuellen Forderungen erfahren.
Ist der Landesfürst unzufrieden, so ist nicht immer vorhersagbar, welche Stadt er belagern wird. Man kann dies einschätzen, wenn man seine Truppenstärke in der Nähe der jeweiligen Stadt verfolgt (diese Information erhält man am Stadttor).
Hat sich der Landesfürst für eine Stadt entschieden, so wählen seine Truppen stets das Stadttor, das Ihnen am geringsten verteidigt zu sein scheint.

Piraten

In Patrizier 4 gibt es zwei Sorten von Piraten: zum Einen diejenigen, die von einer Stadt, einem Landesfürsten oder einem Händler (beispielsweise von Ihnen über die Taverne) angeheuert werden.

Zum anderen die simulierten Piratensippen. Zu diesen gehört beispielsweise der allseits bekannte Störtebecker. Piraten wie er haben ein Versteck, von dem aus sie operieren: sie senden Ihre Konvois aus, plündern Händler und kehren von Zeit zu Zeit zurück, um die geplünderten Waren abzuladen und ihre Schiffe zu reparieren.
Je erfolgreicher eine Piratensippe ist, desto mehr Schiffe erhält sie und desto mehr Konvois sendet sie aus.

Wenn Ihnen die Piratenflut zu viel wird, haben Sie zwei Möglichkeiten:

1.Machen Sie sich auf die Suche nach Piratenkonvois. In der Taverne erhalten Sie Anhaltspunkte über ihren letzten bekannten Ort. Für jeden vernichteten Konvoi erhalten Sie außerdem eine Belohnung vom Rat der Hanse.

2.Sie können einer Piratensippe auch einen schweren Schlag versetzen, indem Sie deren Versteck angreifen. Doch dazu müssen Sie das Versteck erst einmal finden: hierfür müssen Sie beobachten, wie ein Piratenkonvoi in sein Versteck zurückkehrt und ihn verfolgen. Wenn Sie dann sehen, wie er an einer Küste von der Karte verschwindet, haben Sie eine echte Chance, sein Versteck aufzudecken. In diesem Fall bietet die Gilde sogleich einen Auftrag an, der es Ihnen gestattet, das Versteck hochzunehmen. Warten Sie dann noch ein paar Tage, um möglichst viele Konvois dort anzutreffen. Wenn Sie dann das Versteck angreifen, kämpfen Sie nacheinander gegen alle dort befindlichen Piratenkonvois. Siegen Sie, so wird das Versteck automatisch zerstört, denn es hat keine eigene Verteidigung.

Nachdem Sie in der Gilde den Auftrag angenommen haben, ein Piratennest auszuräuchern, sollten Sie noch ein paar Tage mit dem Angriff warten. Denn die Piratenkonvois werden sich nach Auftragsannahme dort versammeln, um Sie gebührend zu empfangen.
Vernichten Sie ein Versteck, während noch Konvois dieser Sippe unterwegs sind, so gründen sie irgendwo ein neues Versteck und tauchen nach einer Weile unter neuem Namen wieder auf.

Gaming Minds Studios

Creative Director
Daniel Dumont

Technical Director
Kay Struve

Coder
Bastian Clarenbach
Bernd Ludewig
Dennis Bellmann
Jochen Hofmeier
Matthias Muschallik
Michael Offel
Peter Grimsehl
Stephan Hodes
Ulf Winkelmann

Graphics
Christian Zajac
Daniel Lieske
Guido Neumann
Mark Külker

Additional Game Design
Daniel Scollie

Special Thanks to
the members of www.patrizierforum.net and all betatesters of Patrician IV.

External

Sound, Music & Implementation
Rocketaudio - Dag Winderlich

QA
Sebastian Walter
Walter-Thomas Bathke
Games Quality GbR

Intro & Renderings

The Light Works - Tobias Richter, Oliver Nikelowski, Arne Langenbach, Jennifer Marx, Iring Freytag

Additional Interface Design

Christoph Werner

Additional Renderings

Realmforge Studios - Christopher Mertig

Additional Modelling

Realmforge Studios - Florian Schweinbenz

Illustrations

Anca Adelina Finta

Realmforge Studios - Viktor Linke



KALYPSO MEDIA GROUP

MANAGING DIRECTORS
Stefan Marcinek
Simon Hellwig

HEAD OF PUBLISHING GERMANY
Henner Bruhn

PRODUCT MANAGERS
Joachim Wegmann
Timo Thomas
Dennis Blumenthal

HEAD OF MARKETING
Anika Thun

PR DEPARTMENT
Mark Allen
Ted Brockwood
Stefan Marcinek

KALYPSO MEDIA UK
Andrew Johnson
Mark Allen

KALYPSO MEDIA DIGITAL
Charlie Barrett

KALYPSO MEDIA USA
Mario Kroll
Ted Brockwood
John Tullock
Michael de Rienzo

LOGO ARTWORK & PACKAGING
Joachim Wegmann

MANUAL
Simone-Desiree Rieß

WEBSITE
Anna- Maria Heinrich

COVER-ARTIST
Tobias Mannewitz KARAKTER

Kalypso Media Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

Unser Kundenservice ist für Sie 24 Stunden täglich an sieben Tagen die Woche per Email erreichbar. Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produktehaben, bieten wir Ihnen unter folgender Adresse oder in unserem Forum einfachund kostenlos Antworten und Lösungen auf die meistgestellten Fragen:

support@kalypsomedia.com
forum.kalypsomedia.com

Wir benötigen dazu folgende Informationen von Ihnen:

- Den komplett en Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, die genaue Fehlermeldung
und eine Beschreibung des Problems.

Beachten Sie bitte, dass wir nicht in der Lage sind, Anfragen für Tipps und Tricks per E-Mail zu beantworten.

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie keine Lösung für Ihr Problem gefunden haben, können Sie sich gerne persönlich an unser Supportteam wenden.

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40
Fax: 0049 (0)6241 50 22 41

Mo-Fr 11:00 - 16:00 Uhr

So starten Sie das DirectX-Diagnoseprogramm ("DxDiag"):

Windows XP: Klicken Sie auf "Start" in der Taskleiste und anschließend auf "Ausführen".Geben Sie hier "dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.

Windows Vista: Klicken Sie auf den "Start-Button". Unter "Suche starten" geben Sie "dxdiag" ein und drücken die Eingabetaste (Enter).

Austausch von Seriencodes (Seriennummer / CD-Key)

HINWEIS: Seriencodes werden nicht ersetzt! Bitte stellen Sie sicher das Sie Ihren Seriencode nicht verlieren. Bei Verlust hilft nur ein Neukauf des Spiels. Bitte sehen Sie von Anfragen bezüglich dieser Art von Anliegen ab.

Austausch von Datenträgern

Bis ein Jahr nach Erstveröffentlichung tauschen wir Ihnen gerne alle defekten Datenträger um. Senden Sie uns hierzu einfach Ihren beschädigten Datenträger mit Ihrem Namen und Anschrift an folgende Adresse:

Kalypso Media GmbH
Datenträgerumtausch
Prinz-Carl-Anlage 36
D-67547 Worms
Deutschland



ENDNUTZER-LIZENZBEDINGUNGEN

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u. ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Die Vermietung, gleich ob privat, oder kommerziell ist ausdrücklich verboten.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklären Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert Kalypso Media GmbH nicht, dass der Inhalt dieses Produktes Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft Kalypso Media GmbH¨ übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung zum Tag des Verkaufes nicht möglich ist, so wird Kalypso Media GmbH Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei Kalypso Media GmbH¨ bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter Technische Information genannten Informationen an Kalypso Media GmbH¨ senden. Darüber hinaus übernimmt Kalypso Media GmbH¨ keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produktes entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist.

Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produktes begrenzt. Kalypso Media GmbH haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

Kalypso Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von Kalypso Media GmbH zu vertreten sind.

Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung von Kalypso Media GmbH ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt Kalypso Media GmbH Ihnen ein sechsmonatiges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln und nur für direkt bei Kalypso Media GmbH gekaufte Produkte. Der Original Kaufbeleg sowie die fehlerhafte CD-ROM incl. Originalverpackung sind dafür zwingend erforderlich und beizufügen, die Versandkosten werden NICHT von Kalypso Media GmbH erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der CD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte CD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.
Kalypso Media GmbH behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

Kalypso Media GmbH
Prinz-Carl-Anlage 36

67547 Worms

Tel. 06241 / 50 22 40
Fax. 06241 / 50 22 41

http://www.kalypsomedia.com